DEADLANDS

Livre des Ressources
De l'Ingenierie
Et de l'Artisanat

Table des matieres

I. LES MATIERES PREMIERES ____ *4*

1) Les Peaux ____ 4
2) Les Métaux ____ 4
3) Les Roches ____ 4
4) Les Bois ____ 5
5) La Nourriture ____ 5
6) Les Animaux ____ 5
7) Le Personnel ____ 5
8) Les Plantes ____ 6

II. LES RESSOURCES TRANSFORMEES ____ *7*

III. LES PRODUITS RAFFINES ____ *8*

IV. LES CONSTRUCTIONS ____ *16*

V. ARTISANAT ____ *20*

1) LA GUILDE DES ARTISANS ____ 20
2) REGISTRE DE FABRICATION ____ 20
3) FABRIQUER UN OBJET ____ 21
4) CREER UN NOUVEL OBJET ____ 22

VI. INGENIERIE ____ *23*

1) SMITH & ROBARDS ____ 23
2) REGISTRE D'INVENTIONS ____ 23
3) DESSINER UN PLAN ____ 24
4) INVENTIONS ____ 25

Dans le GN Deadlands, vous trouverez 8 grandes catégories de matières premières, correspondant pour la plupart à une compétence d'artisanat et de plans scientifiques. Certaines matières premières ne seront peut être jamais utilisées dans la fabrication d'objets, mais simplement comme monnaie d'échange (comme l'or ou les pierres précieuses).

I. LES MATIERES PREMIERES

1) Les Peaux

Nom	Où le trouver ?	Coût ($)	Unité de mesure	Symbolisation
Cuir	Animaux chassés ou bétail	1	/ Peau	Carré de cuir
Coton	Import(1)	4	/ Balle de coton	Boule coton
Os	Animaux	2	/ Kg	Os, Crânes
	Humain*	12		
Ivoire	Gros Animaux / Import(1)	1	/ Gramme	Dents, Crocs

2) Les Métaux

Nom	Où le trouver ?	Coût ($)	Unité de mesure	Symbolisation
Fer	Mine	1	Kg	Caillou gris
Or	# ou rivière	5	Gramme	Caillou or
Argent	Mine	0,5	Gramme	Caillou argenté
Roche Fantôme	Filon	25	Gramme	Caillou noir/vert
Cuivre	Caverne ou filon	5	Kg	Caillou cuivre
Pierres précieuses	Proches filons / Import(1)	5	Carat (200 mg)	Billes plates

3) Les Roches

Nom	Où le trouver ?	Coût ($)	Unité de mesure	Symbolisation
Charbon	Caverne	0,1	Kg	Caillou noir
Soufre	Caverne ou sol	10	Kg	Caillou jaune
Sable	Désert	0,5	Kg	Sable
Argile	Montagne	2	Kg	Caillou rose/orange

(1)Import = Vous pouvez en faire la demande, à justifier dans votre BG, ou en demander dans une commande par télégramme
*les lignes grisées sont marquées à titre informatif…mais pas forcément très bien vues ;-)

4) Les Bois

Nom	Où le trouver ?	Coût ($)	Unité de mesure	Symbolisation
Pin	Forêt	2	Stère	Bûchette
Acajou	Import[(1)]	20	Stère	Bûchette peinte en noir

5) La Nourriture

Nom	Où le trouver ?	Coût ($)	Unité de mesure	Symbolisation
Viande	Gibier / Élevage	1	Kg	Carte Viande
Fruits / Légumes	Forêt / Champs	0,5	Kg	Carte Fruits / Légumes
Céréales	Champs	0,25	Kg	Carte Céréales

6) Les Animaux

Nom	Où le trouver ?	Coût ($)	Unité de mesure	Symbolisation
Bétail	Élevage	25	Tête	Carte Bétail
Bête de bât	Élevage	50	Tête	Carte Bête de Bât
Cheval Sauvage	Nature / Élevage	100	Tête	Carte Cheval Sauvage
Cheval Dressé	Élevage	300	Tête	Carte Cheval Dressé

7) Le Personnel

Nom	Où le trouver ?	Coût ($)	Unité de mesure	Symbolisation
Serviteur Basique	Import[(1)]	40	Tête	Carte Serviteur Basique
Serviteur Expérimenté	Import[(1)]	200	Tête	Carte Serviteur Exp.
Fille de Joie Basique	Import[(1)]	50	Tête	Carte Fille de Joie Basique
Fille de Joie Expérimentée	Import[(1)]	250	Tête	Carte Fille de Joie Exp.
Esclave Basique	Import[(1)]	20	Tête	Carte Esclave Basique
Esclave Expérimenté	Import[(1)]	100	Tête	Carte Esclave Exp.

[(1)]Import = Vous pouvez en faire la demande, à justifier dans votre BG, ou en demander dans une commande par télégramme
*les lignes grisées sont marquées à titre informatif…mais pas forcément très bien vues ;-)

8) Les Plantes

Nom	Où le trouver ?	Coût ($)	Unité de mesure	Symbolisation
Camomille sauvage	Champs	0,5	Fleur	
Figue de barbarie	Foret	0,5	Fruit	
Groseille odorante	Foret	0,25	Baie	
Mandragore	Gibet	2,5	Racine	
Menthe	Foret	0,25	Feuille	
Perce-neige	Montagne	1	Fleur	
Peyotl	Désert	3	Fleur	
Sauge colibri	Foret	1,5	Fleur	
Sauge rouge	Désert	0,75	Fleur	
Sylphium	Foret	2	Fleur	
Sauge du Désert	Désert	5	Fleur	

Remarques sur les tableaux des sections suivantes :

** La présence d'un plan d'ingénierie dans les tableaux suivants, signifie que la possession de ce plan d'ingénierie ou la collaboration avec un scientifique connaissant cette recette de fabrication est requise pour cette fabrication.*

*** Le coefficient de transformation est donné à titre indicatif. Nous avons estimé que le prix des matières premières ou des constituants multiplié par le coefficient de transformation donnait un prix de vente indicatif. Libre à vous de faire varier ce coefficient à votre guise et vos compétences, selon l'Offre et la Demande, mais attention certains clients avertis pourraient vous faire mauvaise presse, ou bien pire, c'est le Weird West après tout, s'ils se rendaient compte que vous les avez arnaqué…*

II. LES RESSOURCES TRANSFORMEES

Nous appellerons « ressources transformée » les matières premières devenues des matériaux entrant dans les compositions de produits finis, raffinés. Sans cette étape intermédiaire, pas de bâtiments ou pas de livres !

Le tableau suivant classe par compétences d'artisanat les ressources transformées présentes dans le ***GN Deadlands*** *mais rien ne vous empêche d'en créer d'autres avec l'accord des organisateurs !*

Quantité	Nom	Plan Ingénierie*	Quantité MP	Matières premières	Coût en MP ($)	Coefficient de Transfo**	Prix de Vente ($)
Artisanat Art de la Pierre							
10	**Briques**		1	Kg d'Argile	2	2	4,0
2	**Vitres**		1	Kg de Sable	0,5	2	1,0
1	**10cl d'Encre**		1	Kg de charbon	0,1	5	0,5
1	**Vitrail coloré**	Bâtiment	1	Kg de Sable	0,5	6	6,0
			0,1	Kg de cuivre	0,5	6	
1	**Dose de Poudre Noire**	Militaire	0,1	Kg Charbon	0,01	5	2,6
			0,05	Kg de Souffre	0,5	5	
Artisanat Tannerie et Tissage							
1	**m de Tissu**		0,25	Balle de coton	1	2	2,5
			0,5	Kg Fruit & Légumes	0,25	2	
100	**Feuilles Livre**		1	Cuir	1	2	2,0
Artisanat Forge							
1	**Kg d'Acier**		0,1	Kg Charbon	2	1	3,0
			1	1kg de Fer	1	1	
5m	**Fil de fer**		1	1kg de Fer	1	2	2,0
Artisanat Art du Bois							
20	**Planches**		1	Stère de bois (Pin)	2	2	4,0
20	**Planches Acajou**		1	Stère de bois (Acajou)	20	2	40,0
2000	**Feuilles Journal**		1	Stère de bois	2	2	4,0
Artisanat Herboristerie							
1	**Bouteille d'alcool (1L)**		2	Kg de Céréales	0,5	4	2
1	**Bouteille de vin**		2	Kg de Fruits & Légumes	1	4	4
1	**Tonneau d'alcool (20L)**		40	Kg de Céréales	10	4	40

III. LES PRODUITS RAFFINES

Voici donc les bases de l'artisanat, des connaissances scientifiques et du commerce. Ces tableaux serviront de supports pour toutes vos créations, afin de déterminer leurs matériaux de constructions, leur coût de fabrication et le prix de vente du produit raffiné.

Quantité	Nom	Plan Ingénierie *	Quantité Constituants	Constituants	Coût en MP ($)	Coefficient de Transfo **	Prix de Vente ($)	Effet
Artisanat Art de la Pierre								
1	**Creuset**		5	10 Briques	20	2	40,0	Transformation: 1 Kg d'Acier / H
1	**Four à Briques**		5	Kg d'acier	15	2	62,0	Transformation: 10 Briques / H
			4	10 Briques	16	2		
Artisanat Tannerie et Tissage								
1	**Chapeau – Revolver**	Militaire	0,5	m de Tissu	1,25	5	30,5	cf. Livret de Duel
			1	Derringer	4,8	5		
			0,02	Balles de revolver	0,138	2		
1	**Pare-Balles**	Militaire	3	Kg d'acier	9	4	40,0	cf. Livret de Duel
			1	Cuir	1	4		
1	**Bible d'Eglise**		10,00	100 Feuilles Livre	20	2	42,0	
			2	10cl Encre	1	2		
1	**Bible de Voyage**		5,00	100 Feuilles Livre	10	2	21,0	cf. Livret de Duel
			1	10cl Encre	0,5	2		
1	**Petite Tente**		0,25	20 Planches	1	2	17,0	Habitant = 1
			3	m de tissu	7,5	2		
1	**Grande Tente**		0,60	20 Planches	2,4	2	44,8	Habitant = 3
			8	m de tissu	20	2		
1	**Lit 2 personnes**		5	m de tissu	12,5	2	37,8	
			0,6	20 Planches	2,4	2		
			1	Balle de coton	4	2		
10	**Bougies**		0,2	Kg de Viande	0,2	2	0,4	

Artisanat Forge								
1	**Flasque à Whisky en métal (vide)**		0,05	Kg d'acier	0,15	8	1,2	cf. Livret de Duel
1	**Flasque à Whisky en argent (vide)**		50	g d'Argent	25	2	50,0	cf. Livret de Duel
1	**Coffre fort personnel**		20	Kg d'acier	60	2	120,0	Stock 1 case
1	**Coffre fort banque**	Bâtiment	100	Kg d'acier	300	2	600,0	Stock 5 cases
1	**Alambic**	V & H	10	Kg de Cuivre	50	2	100,0	Production: 1 btlle alcool/H
1	**Derringer**		0,2	Kg d'acier	0,6	8	4,8	Deg:1, Mun max:1
1	**Revolver 6 coups**		1	Kg d'acier	3	4	12,0	Deg:1, Mun max:6
1	**Fusil de chasse**		0,05	20 planches	0,2	4	24,8	Deg:1, Mun max:4, Att: +2
			2	kg d'acier	6	4		
50	**Balle de revolver**		0,3	Kg d'acier	0,9	2	6,9	Deg:1
			1	Dose de Poudre Noire	2,55	2		
50	**Balle de Fusil**		0,6	Kg d'acier	1,8	2	11,3	Deg:1
			1,5	Dose Poudre Noire	3,825	2		
6	**Balle Fendue**	Militaire	0,036	Kg d'acier	0,108	5	3,1	cf. Livret de Duel
			0,1	Dose de poudre noire	0,255	10		
6	**Balle en Argent**	Militaire	36	g d'argent	18	5	92,6	cf. Livret de Duel
			0,1	Dose de poudre noire	0,255	10		
6	**Grenaille**	Militaire	0,6	Kg d'acier	1,8	5	12,1	cf. Livret de Duel
			0,1	Kg de Fer	0,1	5		
			0,1	Dose de poudre noire	0,255	10		
1	**Couteau**		0,2	Kg d'acier	0,6	2	1,2	
1	**Sabre de Cavalerie**		2,5	Kg d'acier	7,5	2	15,0	
1	**Tomahawk**		0,05	20 planches	0,2	2	3,4	
			0,5	kg d'acier	1,5	2		
1	**Taureau Mécanique**	O & M	100	kg d'acier	300	2	1690	Permet de tirer 3 chariots en même temps. Multiplie x4 la production d'un Champ Céréales ou Légumes
			5	Cuir	5	2		
		Roche Fantôme	20	g Roche Fantôme	500	2		
			1	Tonneau d'alcool (20L)	40	2		

Artisanat Art du Bois								
1	**Cercueil**		0,2	20 Planches	0,4	2	0,8	
1	**Banc de Découpe**	O & M	0,7	20 planches	2,8	2	43,6	Transformation: 20 Planches / H
			5	Kg d'acier	15	2		
			4	Cuir	4	2		
1	**Charrette**		30	Kg de Fer	30	2	122,0	Transport: 5 cases
			1,5	20 Planches	6	2		
			1	Bête de Bât	50	1		
1	**Piano**	O & M	1	20 Planches	4	6	38,0	Bénéfice Annuel : +50$ pour Saloon, Hotel ou Bordel
			0,5	g d'Os	1	2		
			2	Cuir	2	6		
1	**Piano Luxe**	O & M	1	20 Planches (Acajou)	4	6	1036,0	Bénéfice Annuel : +500$ pour Saloon, Hotel ou Bordel
			500	g d'Ivoire	500	2		
			2	Cuir	2	6		

Artisanat Herboristerie							
Nom	**Type**	**Quantité Constituants**	**Constituants**	**Coût en MP ($)**	**Coefficient de Transfo** **	**Prix de Vente ($)**	**Effet**
Phobos (phobie)	Poison mineur	1	Figue de barbarie	0,5	2	12,0	La personne qui a bu ce poison est atteinte d'une phobie très violente accompagnée d'hallucinations 5 minutes après son ingestion. L'effet dure 15 minutes tant que la personne est entourée par des gens. La personne touchée doit se retirer dans un endroit calme et rester seule pendant quelques minutes afin de retrouver son calme.
		1	Mandragore	2,5	2		
		1	Peyotl	3	2		
Khôleris (colère)	Poison mineur	2	Menthe	0,5	2	2,5	La personne qui a bu ce poison devient très irritable 5 minutes après son ingestion. L'effet dure 15 minutes. La personne doit donc réagir violemment à toute menace.
		1	Sauge rouge	0,75	2		

Somnus (sommeil)	Poison mineur	2	Camomille sauvage	1	2	6,0	La personne qui boit cette potion tombe immédiatement endormie pour 5 minutes et sans possibilité de réveil. Seul le sort « guérison de l'Esprit » (chaman) ou la potion Antitoxine peuvent réveiller la cible. La personne, une fois les 5 minutes écoulées, ne se réveille pas immédiatement, elle doit être réveillée par un stimulus extérieur.
		1	Sylphium	2	2		
Amorem (amour)	Poison mineur	1	Figue de barbarie	0,5	2	4,5	La potion dure 2 heures et pendant ce temps la personne qui a été enchantée agit comme si elle était amoureuse de l'être à aimer s'il s'agit du sexe opposé, ou comme s'il agissait d'un très bon ami si c'est un être du même sexe. Aucune action physiquement hostile ne peut être entreprise à l'égard de l'être aimé.
		1	Groseille odorante	0,25	2		
		1	Cheveu de l'Être à aimer	0	2		
		1	Sauge colibri	1,5	2		
Paralysis (paralysie locale)	Poison mineur	1	Figue de barbarie	0,5	2	5,0	Ce poison à ingérer provoque la paralysie d'un membre (bras, jambe, sexe) précisé lors de la création du poison (à écrire sur l'étiquette) pendant 15 minutes.
		1	Sauge colibri	1,5	2		
		1	Camomille sauvage	0,5	2		
Ebrietus (ivresse)	Poison mineur	1	Peyotl	3	2	8,5	Cette potion, une fois ingurgitée par la cible, la rend instantanément ivre pour une durée de 30 minutes.
		1	Menthe	0,25	2		
		1	Perce-neige	1	2		
Guérison	Potion mineure	2	Perce-neige	2	2	5,0	Celui ou celle qui ingère la potion récupère 2PV en 10 minutes, mais elle doit cependant rester au calme pour que cela fasse effet. Ne peut être utilisé lors d'un combat. Peut être pris en plus de Premiers Soins ou Médecine.
		1	Camomille sauvage	0,5	2		
Soin de l'Âme	Potion mineure	1	Perce-neige	1	2	8,0	Celui ou celle qui ingère la potion récupère 1pt de Tripes perdu, après 10 minutes, mais elle doit cependant rester au calme pour que cela fasse effet. Ne peut être utilisée lors d'un combat, Ne peut être utilisée plus d'une fois par jour.
		1	Camomille sauvage	0,5	2		
		1	Mandragore	2,5	2		

Antitoxine	Potion mineure	2	Menthe	0,5	2	2,0	Contre le poison. La victime doit rester au calme pendant 20 minutes, pour que la potion fasse effet. L'antidote n'a pas d'effet sur un corps mort. Soigne des poisons mineurs
		1	Figue de barbarie	0,5	2		
Esprit	Potion mineure	1	Peyotl	3	2	10,5	Redonne 3 points de « pouvoir » au sorcier qui la consomme. La potion jette le sorcier dans une légère transe qui le submerge pour environ 5 minutes suivant la consommation. Pendant ce temps le magicien ne peut se concentrer pour jeter un sort ou pour se battre. 1 seule prise par jour.
		1	Sauge colibri	1,5	2		
		1	Sauge rouge	0,75	2		
Elixir d'Oubli	Potion mineure	2	Camomille sauvage	1	2	8,0	Lorsque l'élixir est ingurgité par un personnage, celui-ci oubli littéralement la dernière heure. Ses souvenirs s'arrêtent brusquement une heure avant. Si on lui pose une question, il aura conscience d'avoir oublié quelque chose, d'avoir un blanc d'une heure.
		1	Peyotl	3	2		
Potion du Fou Rire	Potion mineure	1	Menthe	0,25	2	6,5	Celui qui ingurgite cette potion est prit d'un irrésistible fou rire pour 5 minutes. Il se retrouve dans l'impossibilité de se battre, car ne peut se contrôler.
		2	Sauge colibri	3	2		
Potion Stimulante	Potion mineure	1	Groseille odorante	0,25	2	6,0	Cette potion neutralise un poison de paralysie locale. Elle doit être appliquée sur le membre paralysé. La cible doit rester au calme pendant 5 minutes, le temps de retrouver toute la sensibilité de son membre.
		1	Mandragore	2,5	2		
		1	Menthe	0,25	2		
Acide	Potion mineure	2	Mandragore	5	2	13,0	Ce liquide très corrosif peut faire fondre une serrure de coffre ou de porte. (Équivaut à crochetage, sauf que la serrure devient inutilisable) Peut faire fondre toute matière métallique. Cette préparation doit être utilisée très rapidement après sa création, car elle est très corrosive.
		2	Sauge rouge	1,5	2		

Folis (folie)	Poison Majeur	1	Peyotl	3	3	26,3	La personne qui a but ce poison entre dans une fureur noire 5 minutes après son ingestion. Elle va essayer de tuer tout ce qui l'entoure, il ne reconnaît plus ni ami ni ennemi. Il ne s'arrêtera que lorsqu'il tombera inconscient ou s'il n'y a plus aucun adversaire potentiel autour de lui durant 5 minutes. Le sort « Guérison de l'esprit » ou un Antidote (si vous réussissez à le faire ingurgiter) peut annihiler les effets de ce poison.
		2	Sylphium	4	3		
		1	Sauge rouge	0,75	3		
		1	Perce-neige	1	3		
Diarrheis (diarrhée ardente)	Poison Majeur	2	Groseille odorante	0,5	3	10,5	La victime sent petit à petit son estomac lui remonter aux oreilles et son intestin descendre dans ses bottes. Des violent tiraillements et spasmes extrêmement douloureux lui infligent 1pt de dégâts. Pendant 5 minutes, la victime est par terre et se convulse de douleur.
		1	Mandragore	2,5	3		
		2	Menthe	0,5	3		
Petrificus (Paralysie totale)	Poison Majeur	2	Figue de barbarie	1	3	21,0	Ce poison insinuatif provoque la paralysie immédiate et totale de la personne touchée pendant 1 minute. Annonce "Paralysé". Le poison n'est valable que pour la première touche effectuée par l'arme enduite. Ne peut être utilisé que sur les types d'armes suivants : Blanches et Distance
		1	Sauge du Désert	5	3		
		2	Camomille sauvage	1	3		
Sanguis Ingnitus (sang de feu)	Poison Majeur	1	Sauge du Désert	5	3	33,0	Ce poison à ingérer cause des dommages lents à la victime. Celle-ci commence à ressentir l'effet du poison 5 minutes après son ingestion, sous forme de violentes convulsions. Jusqu'à ce qu'un Antidote (ou sortilège adpaté) lui soit administré (ou lancé), la victime perd 1PV toutes les 10 minutes.
		2	Figue de barbarie	1	3		
		2	Mandragore	5	3		

Lacrima Mortem (gouttes de la mort)	Poison Majeur	2	Peyotl	6	3	60,0	Ce poison à ingérer provoque 1mn après l'absorption, des convulsions et des hallucinations à la victime. Jusqu'à ce qu'un Antidote (ou sortilège adpaté) lui soit administré (ou lancé), la victime perd 1PV toutes les 5 minutes.
		2	Sauge du Désert	10	3		
		2	Sylphium	4	3		
Veritatem (vérité)	Poison Majeur	2	Perce-neige	2	3	15,8	La personne qui boit cette potion doit dire la stricte vérité pendant 10 minutes. Elle n'a pas conscience d'être sous l'emprise du poison, et agit librement, mais se doit de dire la vérité à toute question posée.
		1	Groseille odorante	0,25	3		
		2	Sauge colibri	3	3		
Antidote	Potion Majeure	1	Menthe	0,25	3	15,0	Dès que la potion est totalement avalée le joueur tombe au sol et reste dans l'inconscience pour un minimum de 2 minutes après cela il se réveille si un stimulus le force. Pendant son inconscience le joueur retrouve tous ses points de vie perdu par le poison. La potion peut être bue chaude ou froide. L'antidote n'a aucun effet sur un corps mort.
		1	Figue de barbarie	0,5	3		
		1	Groseille odorante	0,25	3		
		2	Sylphium	4	3		
Bénédiction	Potion Majeure	2	Perce-neige	2	3	12,0	La cible gagne 1PV supplémentaire. Durée : Tant quelle ne le perd pas. Potion non-Cumulable avec une magie « Marque de Sagesse » ou une autre potion de même type.
		1	Camomille Sauvage	0,5	3		
		2	Sauge rouge	1,5	3		
Méditation	Potion Majeure	2	Peyotl	6	3	29,3	Redonne tous ses points de « pouvoir » au magicien qui la consomme. La potion jette le magicien dans une légère transe qui le submerge pour environ 15 minutes suivant la consommation. Pendant ce temps le magicien ne peut se concentrer pour jeter un sort ou pour se battre. Après cela, il retrouve tous ses points dépensés précédemment, jusqu'à son maximum. 1 seule prise par jour possible
		2	Sauge colibri	3	3		
		1	Sauge rouge	0,75	3		

Cognos (Savoir)	Potion Majeure	2	Peyotl	6	3	39,0	La seule personne pouvant prendre cette potion est son créateur, sur toute autre personne elle est sans effet. Quand le joueur prend la potion, il reçoit tout le savoir sur l'art des potions et ainsi il peut diagnostiquer toute anormalité causée par les potions et sait maintenant comment annuler ses effets par seule apposition des mains. La potion permet cependant de guérir une seule et unique maladie et cela peut importe ce qu'elle est, et ce, de manière illimité. Il devient l'antidote automatique de ce poison. La potion ne peut être prise que 3 fois pendant la vie du personnage sinon il devient fou. La potion est prise en se la vidant sur la tête et en mouillant ses cheveux, on doit les laisser sécher à l'air libre. C'est une fois sec que la potion prend effet.
		1	Sylphium	2	3		
		2	Mandragore	5	3		
Mensonge	Potion Majeure	1	Groseille odorante	0,25	3	17,3	La personne qui boit cette potion ne doit dire que des mensonges pendant 10 minutes. Elle n'a pas conscience d'être sous l'emprise du poison, et agit librement, mais se doit de dire un mensonge à toute question posée.
		1	Sauge colibri	1,5	3		
		2	Sylphium	4	3		
Pierre Philo-sophale	Potion Majeure	4	Mandragore	10	3	36,0	Vous avez trouvé la formule pour transformer le fer en or pur ! Pour ce faire, vous avez besoin de préparer la potion, puis d'en répandre sur du fer, et de laisser poser 2h. Vous obtiendrez 25g d'or pour un 1Kg de fer.
		1	Figue de barbarie	0,5	3		
		2	Sauge rouge	1,5	3		

IV. LES CONSTRUCTIONS

Le GN Deadlands étant d'ores et déjà prévu pour se dérouler sous la forme d'une campagne (plusieurs GNs), Il sera possible durant les opus (pour les petites constructions) et pendant les inter GNs (suite aux actions réalisées, les ressources et les dollars collectés pendant les opus) de construire ou faire construire des bâtiments qui auront une influence sur les opus suivants (production, bénéfices, services…) lorsque vous aurez acquis des terres en jeu.

Les tableaux suivants vont servir de supports pour ces réalisations, afin de déterminer leurs matériaux de constructions, leur coût de fabrication et le prix courant auquel elles seront facturées. Tout comme pour les produits raffinés, certains bâtiments requiert l'intervention d'un ingénieur spécialisé pour réaliser les plans.

Nom	Plan Ingénierie *	Quantité MP	Matières premières	Coût en MP ($)	Coefficient de Transfo **	Prix de Vente ($)	Effet
Remise		2,5	20 planches	10	2	20	Stock 5 cases
Cabane		5,00	20 planches	20	2	82	Habitation = 1
		5,00	10 briques	20	2		
		0,50	2 vitres	0,5	2		
Petite Maison (2pièces)	Bâtiment	10	20 planches	40	2	125	Habitation = 2
		5	10 briques	20	2		
		1	2 vitres	1	2		
Maison Moyenne (4 pièces)	Bâtiment	20	20 planches	80	2	205	Habitation = 4
		5	10 briques	20	2		
		2	2 vitres	2	2		
Grande maison avec 1 étage (6 pièces)	Bâtiment	40	20 planches	160	2	412	Habitation = 6
		10	10 briques	40	2		
		6	2 vitres	6	2		
Atelier de Scierie	O & M	20	20 planches	80	2	287	Transformation: 40 Planches /H Bénéfices Annuels: 50$
		5	10 briques	20	2		
		1	Banc de découpe	43,6	2		
Scierie	O & M	40	20 planches	160	2	575	Transformation: 100 Planches /H, Bénéfices Annuels: 200$
		10	10 briques	40	2		
		2	Banc de découpe	87,2	2		
Fonderie	O & M	20	20 planches	80	2	320	Transformation: 2Kg d'Acier /H Bénéfices Annuels: 50$
		10	10 briques	40	2		
		1	creuset	40	2		

Petite Grange		25	20 planches	100	2	200	Stock 50 cases
Grange / Entrepôt		50	20 planches	200	2	400	Stock 120 cases
Briqueterie	O & M	20	20 planches	80	2	365	Transformation: 20 briques /H Bénéfices Annuels: 50$
		10	10 briques	40	2		
		1	Four à briques	62	2		
Saloon	Bâtiment	60	20 planches	240	2	1745	Bénéfices Annuels: 1000$
		20	10 briques	80	2		
		12	2 vitres	12	2		
		10	Tonneaux d'alcool	400	2		
		1	Serviteur Exp.	200	1		
		2	Serviteur Basique	80	1		
Hôtel avec 1 étage (12 chambres, 1 gde salle, 1 cuisine)	Bâtiment	120	20 planches	480	2	2500	Bénéfices Annuels: 2000$
		30	10 briques	120	2		
		18	2 vitres	18	2		
		12	Lit 2 pers	453,6	2		
		1	Serviteur Exp.	200	1		
		4	Serviteur Basique	160	1		
Bordel avec 1 étage (12 chambres, 1 gde salle, 1 cuisine)	Bâtiment	120	20 planches	480	2	3155	Bénéfices Annuels: 4000$
		30	10 briques	120	2		
		18	2 vitres	18	2		
		12	Lit 2 pers	453,6	2		
		1	Serviteur Exp.	200	2		
		2	Serviteur Basique	80	2		
		1	Fille de Joie Exp.	250	1		
		4	Fille de Joie Basique	200	1		
Cellule	Bâtiment	30,00	Kg d'Acier	90	2	300	Prisonnier = 2-3
		15,00	10 briques	60	2		

Bureau du shérif	Bâtiment	10,00	20 planches	40	2	425	Prisonnier = 2-3 Habitation = 1
		5,00	10 briques	20	2		
		1,00	2 vitres	1	2		
		1,00	Cellule	300	1		
Petit Enclos à Bétail		1	20 planches	4	2	275	Production Annuelle: 500Kg Viande, 1 Cuir
		4	5m Fil de Fer	8	2		
		10	Tête de Bétail	250	1		
Petit Enclos à Chevaux		1	20 planches	4	2	1025	Production Annuelle: 3 Chevaux Dressés
		4	5m Fil de Fer	8	2		
		10	Cheval sauvage	1000	1		
Grand Enclos à Bétail		2	20 planches	8	2	800	Production Annuelle: 1000Kg Viande, 3 Cuir + 1 bête de bat
		8	5m Fil de Fer	16	2		
		30	Tête de Bétail	750	1		
Grand Enclos à Chevaux		2	20 planches	8	2	3050	Production Annuelle: 8 Chevaux Dressés
		8	5m Fil de Fer	16	2		
		30	Cheval sauvage	3000	1		
Corral à Bétail		6	20 planches	24	2	2645	Production Annuelle: 5000Kg Viande, 3 Cuir + 2 bêtes de bat
		24	5m Fil de Fer	48	2		
		100	Tête de Bétail	2500	1		
Corral à Chevaux		6	20 planches	24	2	10145	Production Annuelle: 30 Chevaux Dressés
		24	5m Fil de Fer	48	2		
		100	Cheval sauvage	10000	1		
Grenier		35	20 planches	140	2	280	Stock 100 cases Nourriture
Banque	Bâtiment	10,00	20 planches	40	2	935	Stock 5 cases, Bénéfices Annuels = 10% des richesses qui s'y trouvent
		15,00	Kg d'Acier	45	2		
		20,00	10 briques	80	2		
		1,00	2 vitres	1	2		
		1,00	Coffre de Banque	600	1		

Eglise	Bâtiment	50	20 planches	200	2	666	Diminue le niveau de Terreur de 1 dans la zone qui l'entoure
		10	10 briques	40	2		
		12	Vitrail coloré	72	2		
		1	Bible d'Eglise	42	1		
Distillerie	V & H	20	20 planches	80	2	440	Transfo: 2 btlle d'alcool / H
		10	10 briques	40	2		
		1	Alambic	100	2		
Petit Champ (Fruits / Légumes)		1	20 planches	4	2	29	Production Annuelle: 100Kg Fruits / Légumes
		4	5m Fil de Fer	8	2		
		10	Kg Fruits / Légumes	5	1		
Petit Champ Céréales		1	20 planches	4	2	26,5	Production Annuelle: 200Kg Céréales
		4	5m Fil de Fer	8	2		
		10	Kg Céréales	2,5	1		
Grand Champ (Fruits / Légumes)		2	20 planches	8	2	63	Production Annuelle: 500Kg Fruits / Légumes
		8	5m Fil de Fer	16	2		
		30	Kg Fruits / Légumes	15	1		
Grand Champ Céréales		2	20 planches	8	2	55,5	Production Annuelle: 1000Kg Céréales
		8	5m Fil de Fer	16	2		
		30	Kg Céréales	7,5	1		

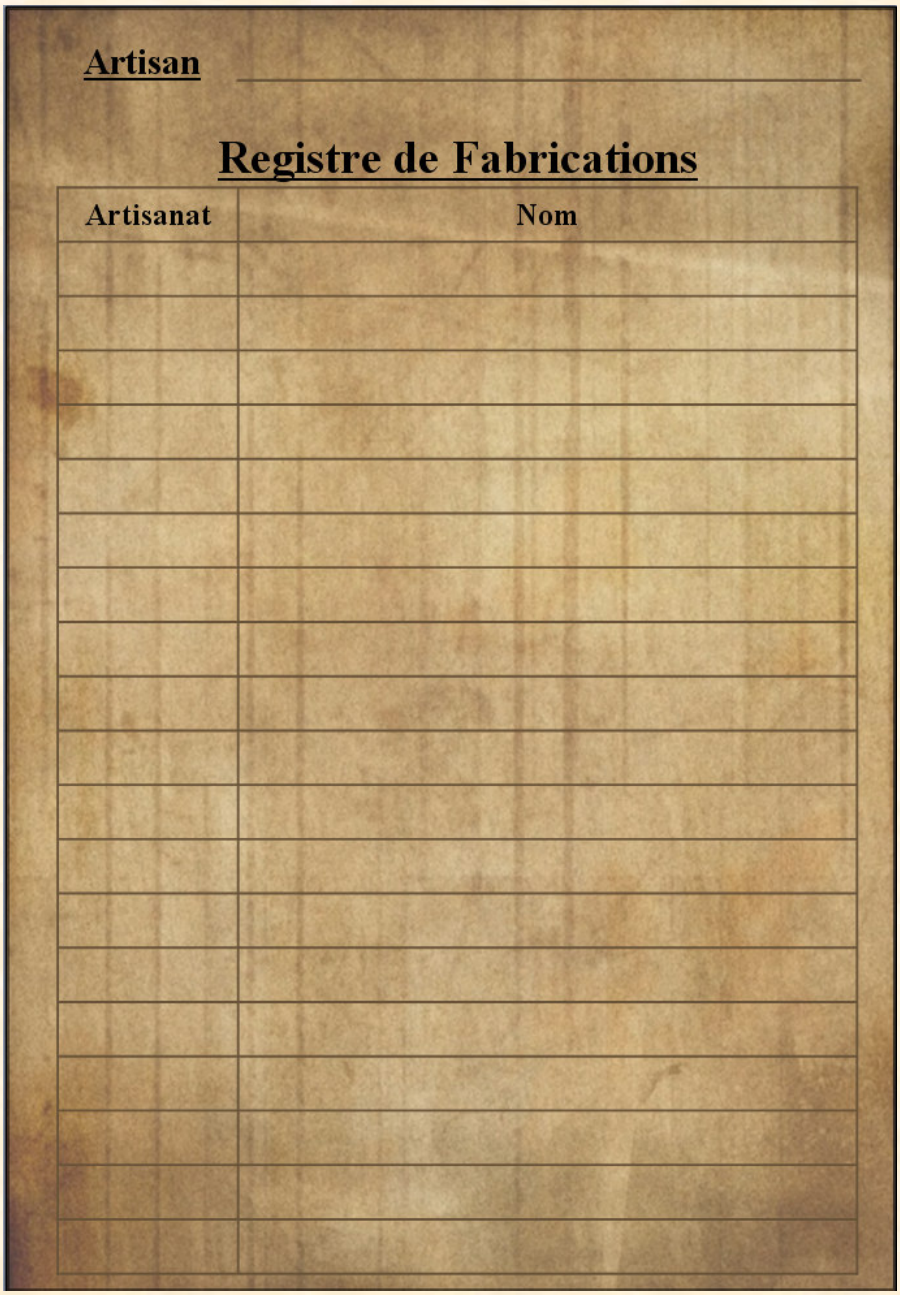
V. ARTISANAT

1) LA GUILDE DES ARTISANS

La **Guilde des Artisans** est une administration qui gère l'enregistrement des créations d'artisanat et est garante de la qualité des objets qui peuvent circuler. Grâce au cachet de la Guilde des Artisans, vous savez que vous avez de la qualité !

2) REGISTRE DE FABRICATION

Lors de la création de votre personnage, vous allez choisir un certain nombre d'objets que vous savez dès lors reproduire pour les vendre à d'éventuels clients ou des commerçants. Vos choix de fabrications seront à consigner dans ce registre que vous devrez conserver. En jeu, vous pourrez en découvrir d'autres ou les apprendre d'autres artisans qui les partageraient avec vous. Vous pourrez également en concevoir de nouveaux (cf. ***CREER UN NOUVEL OBJET***)



Artisan _____

Registre de Fabrications

Artisanat	Nom

3) FABRIQUER UN OBJET

Voici le mode d'emploi pour fabriquer en jeu un objet:

- Posséder la compétence associée à cet objet
  - *(Par exemple fabriquer un couteau exige l'Artisanat : Forge)*
- Connaître la recette de cet objet
  - *(Lors de la création de votre personnage, vous en choisissez un certain nombre. En jeu, il est également possible d'en apprendre, ainsi qu'avec l'expérience)*
- Connaître le plan de cet objet
  - *(Certains objets complexes nécessitent un plan d'ingénierie soit à connaitre, soit à négocier en jeu à un scientifique qui vous le dessine)*
- Réunir les matières premières / constituants entrant dans sa fabrication
- Prendre le temps nécessaire à sa fabrication (Rôle-Play exigé)
- Remplir une fiche adaptée de création d'objet
  - (*Ci-dessous un exemple de fiche de l'Artisanat de la pierre*)

OBJET

Nom _____

Art de la Pierre

RESSOURCES UTILISÉES

Qté	Nom

Plan _____

Effet _____

_____

_____

_____

Artisan _____

Partie Réservée à l'Administration

4) CREER UN NOUVEL OBJET

Vous pouvez tenter de créer **X** nouveaux objets / jour de GN où X est votre score de **Manuel** (♣) **/ 2**.

Vous pouvez tenter de créer **Y** nouveaux objets entre les GN où Y est votre score de **Manuel** (♣).

Voici le mode d'emploi pour proposer un nouvel objet:

- Posséder la compétence associée à ce nouvel objet
- Si cet objet fait appel à de l'ingénierie, il faudra collaborer avec un scientifique pour obtenir un plan.
- Réunir les matières premières / constituants entrant dans sa fabrication
- Remplir une fiche adaptée de création d'objet en détaillant soigneusement les effets escomptés
- L'apporter ainsi que les constituants (utilisés pour la tentative de prototype) à la Guilde des Artisans qui estimeront si cet objet peut être créé tel quel ou non, où les ajustements à effectuer. Dans tous les cas (succès ou échec), les constituants seront consommés. En cas de succès, la Guilde des Artisans enregistrera votre création sur leur registre et tamponnera votre secret de fabrication et en fera la publicité...

Exemple :

OBJET

Nom Four à Briques

Art de la Pierre

RESSOURCES UTILISÉES

Qté	Nom
5	Kg d'Acier
4	10 Briques

Plan

Effet

Transformation 10 briques / H

Artisan H.C. Lewis

Partie Réservée à l'Administration

Guilde Des Artisans

*Ainsi **M. Lewis**, pour créer le premier four à briques a utilisé : **5Kg** d'acier et **40** briques pour réaliser son prototype.*

VI. INGENIERIE

1) SMITH & ROBARDS

Smith and Robards sont peut être les deux savants fous les plus connus du Weird West, et ils ont fondé un véritable empire en menant à bien l'objectif qu'ils s'étaient fixés, à savoir proposer au grand public ce que la science peut produire de mieux ! Aujourd'hui, **S&R** est une véritable administration qui gère les dépôts de brevet des scientifiques et l'authenticité des plans qui peuvent circuler. Grâce au cachet **S&R**, vous savez que vous avez de la qualité !

2) REGISTRE D'INVENTIONS

Lors de la création de votre personnage, vous allez choisir un certain nombre de plans que vous possédez et savez dès lors reproduire pour les vendre à d'éventuels clients ou permettre leurs réalisations. Vos choix de plans seront à consigner dans ce registre que vous devrez conserver. En jeu, vous pourrez en découvrir d'autres ou les apprendre d'autres scientifiques qui les partageraient avec vous. Vous pourrez également en concevoir de nouveaux (cf. ***INVENTIONS***)

Scientifique _____

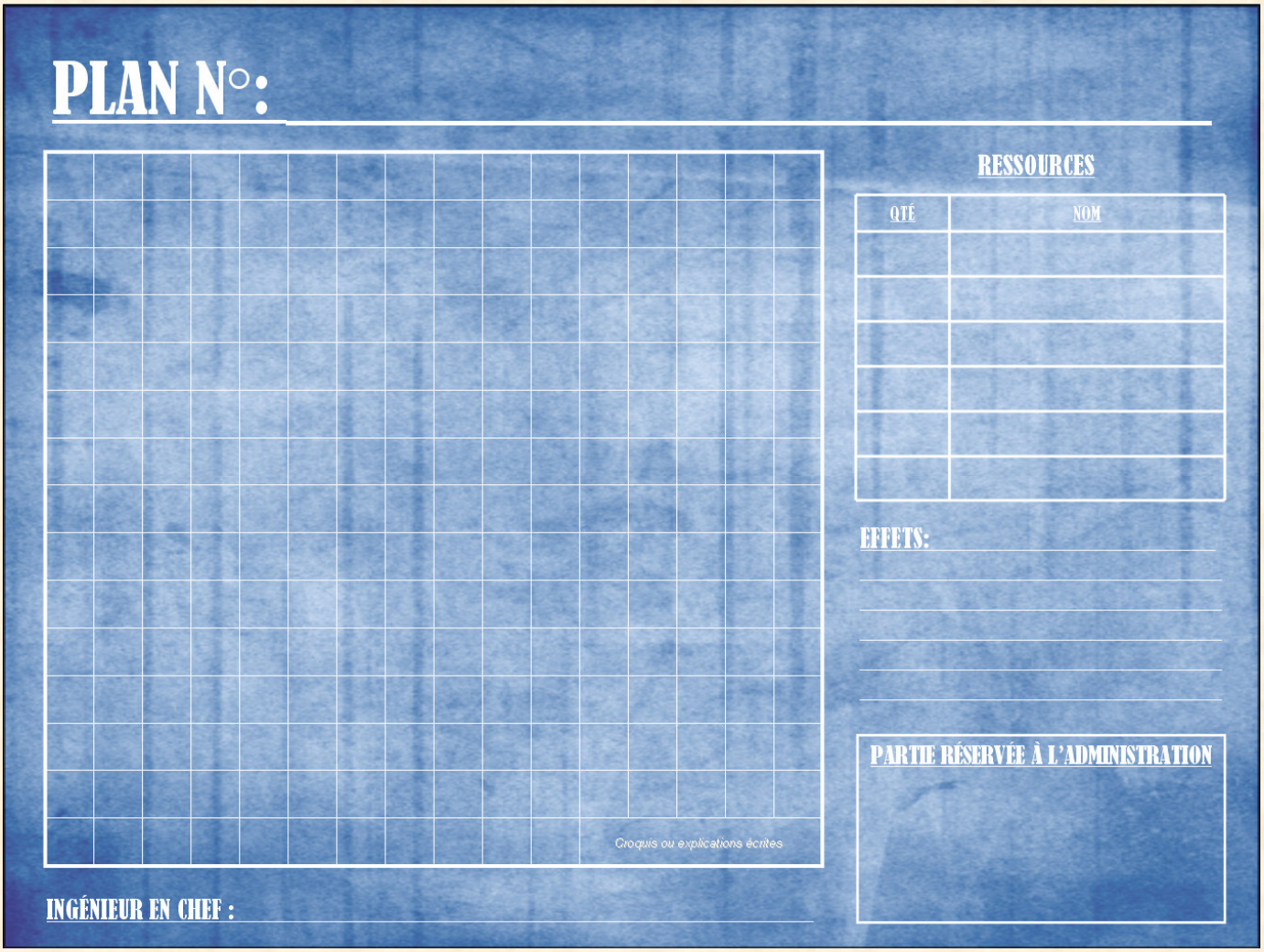
Registre d'Inventions

Ingénierie	Nom	N°

3) DESSINER UN PLAN

Voici le mode d'emploi pour dessiner un plan en jeu :

- Posséder la compétence associée à ce type de plan
  - *(Par exemple un banc de découpe exige l'Ingénierie: Outils & Machinerie)*
- Connaître le plan de cet objet
  - *(Lors de la création de votre personnage, vous en choisissez un certain nombre. En jeu, il est également possible d'en apprendre, ainsi qu'avec l'expérience)*
- Se munir d'un plan vierge adapté à l'ingénierie comme celui représentée ci-dessous :



- Sur ce plan, indiquez votre nom (ingénieur en chef) et crée un numéro à votre convenance que vous prendrez soin de consigner dans votre registre personnel au cas où quelqu'un vous demande d'authentifier un de vos plans.
- Sur ce plan, lister les ressources entrantes dans sa fabrication
- Sur ce plan, prenez le temps nécessaire à la réalisation du plan
  - *(Si vous êtes dessinateur faite un beau croquis explicatif, si ce n'est pas le cas contentez vous d'un descriptif à votre sauce avec moult détails)*

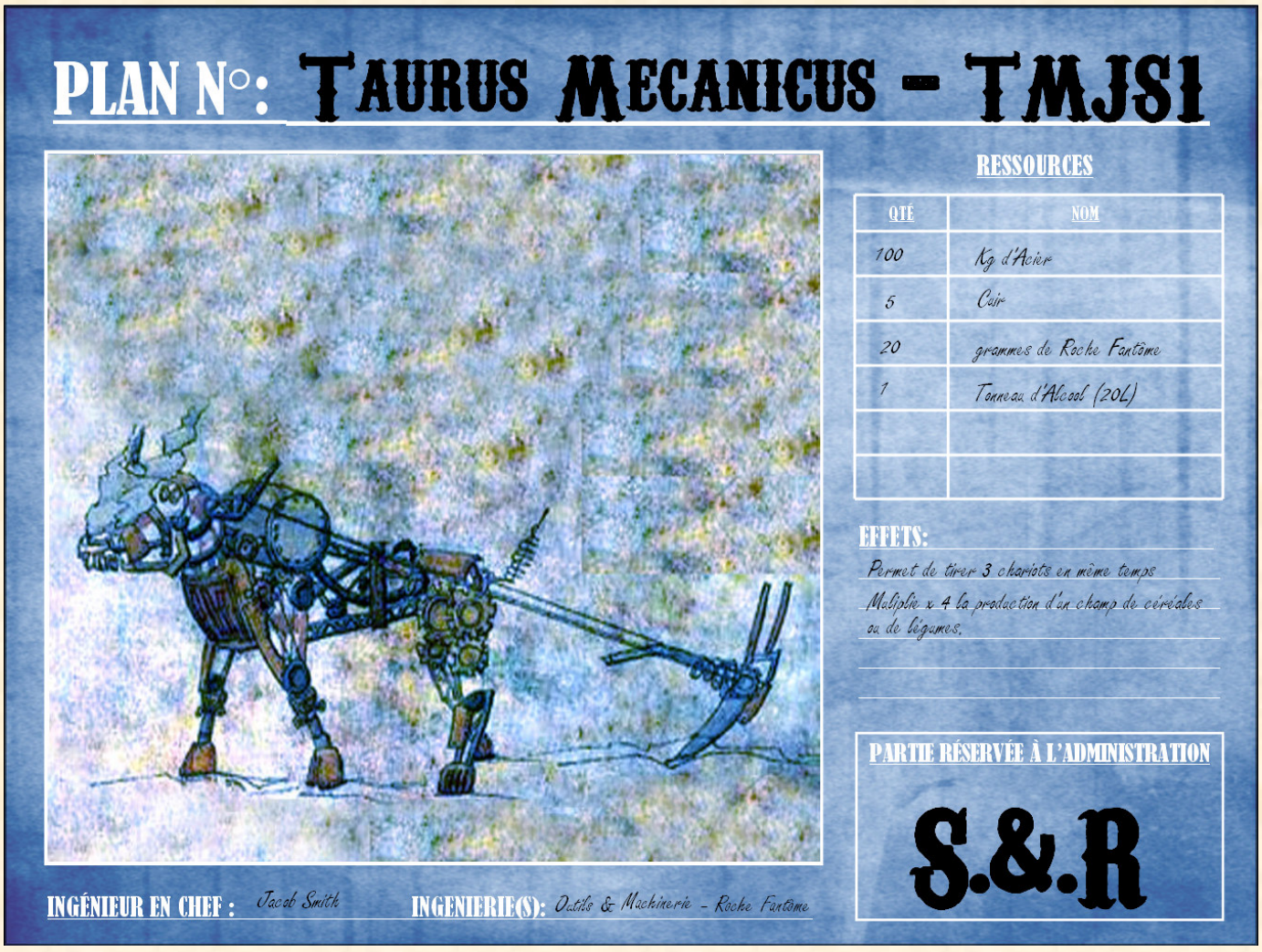
4) INVENTIONS

Vous pouvez tenter de dessiner **X** nouvelles invention / jour de GN où X est votre score de **Mental** (♦) **/ 2**.
Vous pouvez tenter de dessiner **Y** nouvelles invention entre les GN où Y est votre score de **Mental** (♦).

Voici le mode d'emploi pour proposer une nouvelle invention:

- Posséder la ou les compétence(s) d'ingénierie associée(s) à cette invention
- Réunir la somme en $ correspondant au coût moyen des matières premières / constituants qui entreront dans sa fabrication pour le dépôt de brevet (coût multiplié par le nombre d'ingénieries différentes mise en œuvre).
- Remplir une fiche adaptée en détaillant soigneusement les effets escomptés
- L'apporter ainsi que la somme en $ (utilisée pour la tentative de prototype) aux organisateurs qui estimeront si cet objet peut être créé tel quel ou non, où les ajustements à effectuer. Dans tous les cas (succès ou échec), les $ seront dépensés à titre de frais administratifs. En cas de succès, l'administration de ***S&R*** enregistrera votre invention sur leur registre et tamponnera votre plan et vous en attribuera le brevet.

Exemple :



*Ainsi **M. Smith**, pour déposer le brevet du **Taurus Mecanicus**, a payé : **1690$** (300$ d'acier, 5$ Cuir, 500$ de Roche Fantôme, 40$ d'Alcool) x 2(Ing. Outils & Machinerie, Ing. Roche Fantôme)*